ゲームマシン
THE GAME MACHINE

発行所
アミューズメント通信社
編集・発行人　赤木真澄
大阪市北区神山町14（第2松栄ビル）
〒530　☎06（314）0309
郵便振替　大阪307852
年間購読料（送料共）7,200円

第14回アミューズメントマシンショー
JAA
昨年上回る見込み
出展募集要項決まる
出展申込期限七月末

全日本遊園協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の十八、☎四〇七－八七一一、略称JAA、会員数百二十八社、会長＝遠藤嘉一氏）では、さる五月二十四日に東京で第二回ショー委員会（会長中村雅哉氏）を開催、今秋に開催される第十四回アミューズメントマシンショーの出展案内につき審議、決定した。

委員長中村雅哉氏

これは第十四回AMショーの出展募集要項が主となる会合となったが、昨年のAMショー出展募集要項とあまり変わらない結果となった。ショー開催期間は十月七日から九日までの三日間、会場は昨年と同じ、東京晴海の国際貿易センター南館。

ショー委員会ではさらに、大型機械、メダル、アーケードのそれぞれの部門別に「専門委員」を設け、また「特別委員」三名を設けたが、これも昨年とほぼ変化なし。ショーのメインテーマについては、次回（六月十一日）に決めることになっている。

募集要項はその他、大要次のとおり。

募集要項

基礎小間＝約二百六十小間で構成。「大型、アーケード」と「メダル」は区別する。小間決定＝小間割説明会、抽選会により決定するなど、「細則」による。出展規定＝ほぼ昨年同様の範囲。会場管理、PR方法＝ほぼ昨年と同じ。

出展申込方法＝所定の申込書で七月三十一日までにJAA事務局あてに。出展料金＝一小間六万円（会員）、九万五千円（非会員）。担し、屋外は一平方メートルにつき五千円（会員）、八千円（非会員）。

千葉にて六月例会
JOU

日本娯楽機械オペレーター協同組合（事務局＝東京都渋谷区渋谷三－六－二、第二矢木ビル、☎四〇九－五二三二、内田博理事長、略称JOU）では、六月例会を十五、十六の両日、船橋ヘルスセンターで開く予定である。

なお同組合事務所に集合後、後楽園ゲームセンターを見学し、船橋へ向うとのこと。

論潮
業界発展の砦

前号で大変な間違いを述べましたので、ここに訂正し、関係者の方々にお詫びします。「全日本遊園協会がだらしない」というふうに受取られる表現は完全な間違いです。このミスに加えて、同文の説明は不足しておりました。

同文の趣旨は次のとおりで、つまり、ロケーションの中には「メダルゲーム場運営基準」と、しばしば、合致していない事例も見受けられるけれど、「運営基準」を守り育てていくべきであるにもかかわらず、業界のリーダーである全日本遊園協会からの働きかけが少なすぎるように思われる、ということです。

「運営基準」はメダルゲーム協議会（すでに解散）と全日本遊園協会が、昭和四十八年末に、警察庁の指導をあおぎつつ、苦心のすえ作り出した、業界の「自主規制点」であり、かつ業界の立場を明確にした点で、大いに評価できるルールです。

健全性を貫き、業界発展の基盤となる「基準」は、従って、広くPRする必要のあるものですが、ことにメダルゲーム場が全国的に増加しつつある現在、そういった必要性がますます高まってきているにもかかわらず、協会からのPR不足が最近感じられるわけです。

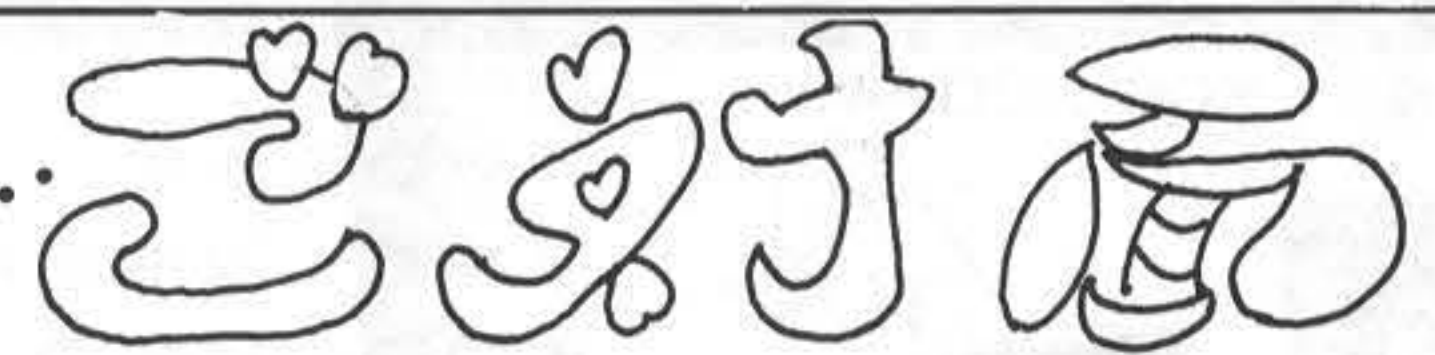
〈法〉である限りは守るべきだが、守らない者については放任、という姿勢ではなく、業界の正しい発展のために生きた〈法〉であってほしい、というのが本紙の願いです。例えば、同基準第七項のⒷなどは、完全実施されているならば削除したに越したことがないし、その他実情に即した改訂をすべきでしょう。

非会員だからと言って、また、守らないものは関知しないと言って、数多くの業界人に知らんふりをするのではなく、正しい発展の方向でPRし、会員を増していくことによって、全日本遊園協会はより強力に発展していくのだ、と考えます。単なる形だけの組織ではなく、生きた団体として協会が活動されることを、本紙は望むわけで、この方向で大いに協力します。

新会社設立

ユニバーサル貿易㈱＝東京都目黒区下目黒六丁目十七番二十一－三〇二号、☎七九三－二六一一、白須史郎社長。

事務所移転

正産業㈱＝熊本市本荘六丁目二－二、☎〇九六三－六六－六三〇二。

インドネシア友好視察団募集

日本人経営の現地カジノなど視察

かねてより計画中であった、日本人によるインドネシアでのカジノ開発は和田薫氏（パンドラルーレット教室オーナー）により開設が急がれているが、第2弾開設のための旅行団員募集内容が決った。

これはＹＤＢＩ東京事務所（東京都渋谷区渋谷二の二十一の一、和田研究所内、☎四〇〇―六六八八、和田静郎所長）主催によるインドネシア現地視察旅行。パンドン市で、はじめて日本人の手になるカジノの現場を視察するとともに、第二弾の候補地など各所を視察するという内容だ。

和田所長によると、ＹＤＢＩを通じてカジノ開設以外に、同国の豊富な資源の活用についても話が進められており、権威ある現地財団の力を有効かつ正しく運営すれば、ますます多様な事業が可能なので、カジノ見学以外にも多くの視察箇所を設けた、とのこと。

日程は七月十六日から二十三日までの六泊八日間で、募集人員三十名。参加費用一人約三十万円で、問合せ先は同事務所のほか、パンドラルーレット教室（☎三五二―七七一九）。申込締切は六月三十日。申込金払込先は協和銀行渋谷支店（普通）日本ルーレット研究会、和田静郎。

コースは別表のとおりだが、相当広範囲でしかも、インドネシアの観光としては、最高級のデラックス旅行となる見込み。ゲーム場関係者以外に、資源開発の関係者なども参加する予定になっている。

日数	月日(曜日)	訪問地	時間	摘要
1	7/16(金)	東京発 ジャカルタ着	10：30 18：30	機内泊 夜、カジノ視察
2	7/17(土)	ジャカルタ発 バンドン着	午前 午後	専用バスで、バンドンへ途中、世界最大のボゴールの熱帯植物園の見学
3	7/18(日)	バンドン発 ジャカルタ着 ジャカルタ発 ジョクジャカルタ着	午前 午前 13：30 14：35	専用バスにて 航空機にて ジョクジャカルタ見学
4	7/19(月)	ジョクジャカルタ発 ソロ着	午前 午後	世界最大の仏教遺跡「ホロブドウール」視察 遺跡「ブランバナン」視察 午後、専用バスにて ソロへ
5	7/20(火)	ソロ発 スラバヤ着 スラバヤ発 バンジャルマシン着	01：35 06：48 13：00 14：55	特別急行寝台車ビマ号にて商業都市 スラバヤ へ 航空機にて一路、ボルネオ島の カリマンタン へ
6	7/21(水)	バンジャルマシン発 デンパサール着	08：25 10：30	航空機にて一路スラバヤ経由バリ島へ 専用バスにて島内視察
7	7/22(木)	デンパサール発	23：30	終日、自由行動 夕方、ケチャック・ダンス視察 夜、航空機にて東京へ
8	7/23(金)	東京着	08：30	自由解散

（詳細は次号で）

話題騒然のＶＴＲ
フジ・エンター

フジ・エンタープライズ㈱（本社＝東京都新宿区北新宿一の七の二十一、☎三六五―〇六一一、鈴木芳光社長）から、いよいよＶＴＲレースが発売されることになった。

浦上徳三会長

これは、どちらかと言うと「ＥＶＲレース」とよく似た機械で、十人用メダルのダービーゲーム「ビデオレース」。最大の特徴は、大きなカラーテレビ画面で、実際の競馬録画が流れる点である。

浦上徳三会長の話によると、北海道にいる往年の名馬約百頭を使って、このゲームのビデオ撮りを現地で敢行。そのさい、かのロッキード事件の人物、小佐野賢治氏の世話になった、とのこと。とにかく日数も掛かったが、費用も高くついた。しかし、同じ作るならオペレーターの喜ぶもの、つまり「完成品」でなければならない、と考え全力を投入したのだ、と語っている。

技術力についても、さらに力を込め、ソニー、テアック・ビデオ㈱、それにフジ独自の技術陣の三者が強力に進めた。従って、単に品質が良いだけでなく、ゲーム場に設置してオペレーターに喜ばれる要素を、徹底的に採用した。

余談になるが、同社の神風も好調な売れ行きを見せており、会長によると、どうも児玉邸に突込んだ前野自爆機のニュースが、海外でトップニュースになったためらしい。海外からの注文は「カミカゼカミカゼ」と二連呼しての商品名で、相当こういう「特攻隊精神」が注目されているとのこと。

ビデオレース
パーフェクト
定価475万円

豪華ヨット BALLY HOO 来日中

バリージャパン社（本社＝東京都港区東麻布一の二十六の一、赤羽橋ビル、☎五八三―〇八八二）の社長Ｊ・ルックリン氏所有の豪華ヨット「バリーフー」が、目下神奈川県油壺に停泊中である。

同号は世界最大規模の豪華船で、国際ヨットレースにも参加する予定。モノスゴイ船だけに、六月十二日に各界有名人が集まり、歓迎パーティーが開かれる予定。

メダルゲームの底流

対談放談（その7）

特別連載 第16回

一心生

A　ゲーム機械が、人間と同じように、心と身体から構成されているということで、ここまで話がすすんできたわけですが、一つの結論として、心が悪く劣っておれば、どうにも救いようがない、ということが明らかにされたと思います。しかし、現実には、心が相当すぐれた機械なのに、身体が劣るために完成度が低いという機械も、しばしばお眼に掛るという、この辺のところが当然検討されるはずでしょう。

B　そうです。良いソフトにもかかわらず、ハードがお粗末なために、評価の低いものが多々ありました。たとえば、先ほどの英国製のプッシャーゲームのコピー製品なんか、その好例だと思いますソフトはほとんど同じなのに、ハードの作りでグレードが低い。これはいわば精度の問題です。

A　精度の低い作り方という問題と、もう一つ、設計そのものがお粗末なのと問題は二層にわたると思うんです。まあそのいずれも完成度が低いという点では同じですが。たとえばキャッシュボックスにフタがない、という類のものです。

B　そうですね。どちらかというと、製作者の姿勢というか、精神のような感じがします。

A　ここで二人で、そうしたゲーム機の身体について、こうあって欲しい、あるいはそうあらねばならぬはずだという事柄について思いつくまま片端から列挙してみてはいかがでしょう。こうして欲しいという注文であれば、何かの機会に製作者の方々にお願いをするという方法も考えることができますし。

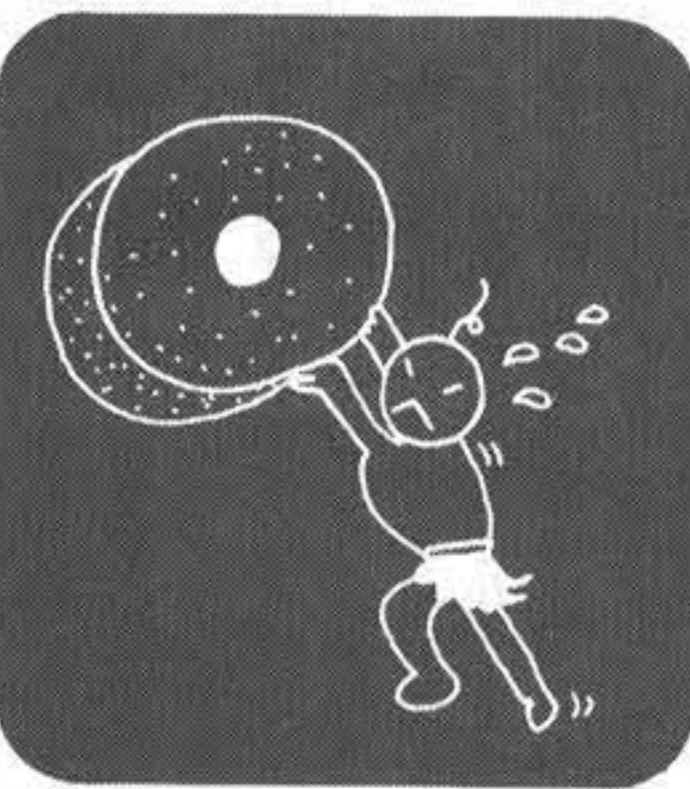
B　そうですね。僕達自身ではあまり気付かない点にまで話しが進めば、僕達自身にもプラスになるでしょう。

A　そうですね。その方向で話がすすめば、種々な有益な結果が得られるでしょう。

まず、最初のポイントは、我々の取り扱かっているゲーム機は、そのほとんどが、硬貨投入式だということです。従って、われらが業界の収入源は、客が投入した硬貨に外なりません。その辺の作られ方というのが、われわれにとっては非常に気掛りなポイントと言えます。しかし、この金まわりの処理は、メダルゲーム、アーケード、木馬、ジュークボックスといったすべての機種に共通する問題です。この辺からBさんどうでしょう。

努力を重ねた硬貨投入式

B　そうです。僕達のこれまでの話では、こういう事柄は、ある意味で当然な事として、自明の話だったわけですが、Aさんの言われるように、収入源という観点は最も基本的な姿勢です。一般の産業機械、耐久消費材、あるいはツールといった類の物には考えられない側面です。タイム・イズ・マネーという言葉がありますが、故障して作動しなければ、僕らは食い上げです。つまり、この辺の事情が僕らのオペレーションの特殊な性格とも言えるわけです。金まわりの処理は、ゲームの内容を云々する以前の問題でしょう。依って立つ基盤なのですから。

この金まわりの処理は、以前は事情が悪くて、オペレーターはずいぶんと泣かされたものです。お金の通りが悪い。詰ってしまう、返却機能がない、偽貨がどんどん入る。お金が素通りしてコインスイッチを押さない、キャッシュボックスにふたがついていない、鍵が掛らない、あるいはキャッシュボックスをこじ開けて盗まれる。こうした難問が山積して、勢いオペレーターは、社長が自分で店番しないと、客に迷惑をかける、不正が心配で任せられないといった不愉快の連続でした。十年以上もこの業界で仕事されておられる方は、多かれ少なかれ、こうした心痛を経験されたはずでしょう。

A　主として国産の機械に多かったですか。

B　ええ、国産のものにも多かったが、昔は、輸入も国産も大差なかったと言えます。もっとも、こうした不愉快な問題は、オペレーターの苦情や要望もあったりして、メーカーでも種々と工夫が凝らされて、徐々に改良が加えられて今日に至ったわけです。だから改良や工夫は、どちらかと言えば輸入品の方から為されてきて、順次国産品にも取り入れられたという推移でした。

この金まわりの処理は、その機種［モデル］に個有なものじゃないですから、それ以降に製作するモデルにも共用できる性質です。その結果、好ましい方式が一たび開発されれば、決してそれより劣ることは考えられない。だから現象的にはメーカーとしての歴史の古いところとか、多種モデルを作っているところの改良がやはりすぐれていたようで、逆に歴史の浅いところほど幼稚だったようです。

A　そうしますと、この辺の処理方法は、メーカーにとってのノウハウと見なせますね。

B　明らかにそうです。工夫の履歴自体そうですし、と同時にそのための部品とか、型代なども、単品ですと高価ですが、長期のロットで回収しますと、なんら負担じゃないと言えます。逆に弱少メーカーですと、この償却の負担は大きい。従って力の弱いメーカーほど、こうした基本部分の処理方法に手抜きが見受けられる。ここは止むを得ないことかも知れません。

A　手抜きのつもりじゃなくても、製品のコストを一定の幅の内に収めるためにそうなってしまう。

B　そう、金まわりだけじゃなく、全般に言えることだけど。金まわりを考えると、ジュークボックスのメーカー、それにフリッパーのメーカー、これはすぐれてる。

A　ジュークは、シーバーグ、A・M・I、ロックオーラの三社。フリッパーは、ゴットリーブ、ウィリアムズ、バリーの三社ですね。

B　そうです。たとえばフリッパーなんか、僕は二十年近く各社の製品の推移を見てきてますが、確実に改良が加えられ、変化してきてます。

例えば投入口の型状ですが、現在は三社とも同じに扉に、縦型にスリットが切ってあるんです。昔は、横型に切ってあった。バリーとウィリアムズは横に切り、バリーは、ガラス押えの金物のモールデンバーに穴を空けて、扉に密着したセレクターに落していた。ウィリアムズは、扉の上部に横型に切り、バリーと同じく扉に密着させたセレクターにアールをつけたガイド用のトイで落した。こうした方式の欠点は、扉と穴の位置が経年変化で合わなくなる、という点では同じ欠点があったし、バリーの場合は、上から勢い強く落しこまれると偽貨が入ってしまう、つまりセレクターのクレードルに直接お金が当たり、選別機構が機能しきれないという欠点もあった。ウィリアムズの場合は、アール状のトイにお金が二枚以上重なって入ると、取り出せないという欠点があったし、間違った金が入れられると、トイとセレクターの間で引っ掛ってしまうという欠点が、どうにもクリアできなかった。こうした学習の結果、投入口とセレクターを一体に、つまり扉に固定して両者をつける方法が採用された。偽貨のリジェクトとコイン詰りには、投入口とセレクターの間に距離を取る事で解決しようとした。そのために従来の扉にセレクターを並行に密着する事から、扉面に対し、九十度反転させてセレクターを取りつけ、セレクター口まで傾斜角をつけた直線トイでお金を転がす方法が考案された。もっともこの方式はゴットリーブがそれまで使っていた方式だけど。この時点で、お金は縦型に切られたスリットから投入され、自重で転がってセレクター口まで到達する方式が完成したことになる

三社三様の工夫の仕方

A　なるほど、そうした工夫がなされたわけですか。今、われわれは何気なしに見ているセレクターの向き一つにしても。

B　そうです。バリーのモールデンバーの投入口の場合、どこからお金を入れるのか一目で客にわかった。ところが、扉にスリットが移ると投入口が目立たない。その結果、投入口の脇にランプボックスを付けて、ここからお金を入れて下さいという表示を附加することになった。それのみにとどまらず、現在は、投入口の部分はプレートになって四五度程度、上方に傾斜させ、見やすくしてある。そうする前、投入口に、バリーなんか、インサートガイドプレートを突出させて取り付けた。ところが、この突出プレートはお客がズボンを引っ掛けて破いたり、腹立ちまぎれの客が機械を蹴ったりする場所で、たちまち曲げられてしまった。だから、今みたいにフラットに、つるりとした形状になった。

コインスイッチの形状も、三社、三様で、バリーはマイクロスイッチを伝統的に使っている。

A　ウィリアムズの、細い線の

次ページに続きます

アクチエーターにはずいぶん皆さん手こずられたようですね。

B　そうです。シビアすぎた。細い線で作ったアクチエーターは、確実にお金に作動しましたが、根元の白いプラスチックの回転部が小さすぎて、ややもするとブレードを引っ掛けたり、乗り越させる事故が続出した。アクチエーターそのものが細すぎて、調整作業中に伸びたりもした。そんなこともあったと思いますが、一時、ウィリアムズは、ジュークボックスのように、マルチウェイのセレクターを採用したことがあった。これは、日本で五十円貨が切りかわった時、始末におえず、不評だった。それに、フリーゲームとかコインの素通りの時に、店番の人が、手軽にフリープレイができないという点があった。

A　その点、ゴットリーブの場合、太いピアノ線でしたから丈夫でしたね。

B　そうです。その反面、ブレードの間隔を短かく取らなければならなかったので、客が叩いたり、蹴ったりしたら、フリープレイできてしまうトラブルも起ってしまった。

自販機の普及との関係

A　そうした点には、ゲーム機のメーカーそのものが努力した事は言うまでもないですが、セレクターのメーカーも相当努力したわけでしょう。

B　もちろんそうです。昔のように、セレクターが機械の一部としてゲームメーカー自身が解決していた頃はいざ知らず、ブルドック型コインシュート等が出始めた頃から、セレクターメーカーの協力関係は大変なものでしょう。我国でも現在、コインコなんか日本にも出先があり、良く知られていますが、このコインコとかナショナルなんか、米国では数社、このセレクターメーカーの大手があるとうかがってます。こうしたセレクターメーカーは一定の規格を設定しますから、ゲーム機メーカーは、その規格に沿って設計すれば良い。その結果セレクターメーカーは、大量に量販できるのでコストは下り、そのぶん品質を高めることで競争してくれる。

たとえば、百円と十円の検銭は、コインコなんかのセレクターを使えば、セレクターを差し換えるだけで、全部解決する。しかもセレクターを取り付ける部分も、コインスイッチも全く変更不要というわけです。しかもこのセレクター一個のコストは、わずか二〜三千円で済む訳です。大変な便利さです。

A　こうしたセレクターの発達の過程で、見落せない部分として、自動販売機の普及があると思うんですが。

B　そうです。ゲーム機だけですと、実質的に、不正に使用されたとしても、直接の損失は発生しない。ただ、儲かるものが失なわれたと言うだけで。そうしますとどうしてもその本来得べかりし利益の損失と、セレクターの高品質の故の支出のバランスが、ややもすれば崩れがちになってしまう傾向がある。偽貨を完全にリジェクトするセレクターは高いので、まあ安いセレクターで我慢しようというわけです。少なくとも業界の半分以上はそちらを選ぶんじゃないですか。ところが、自販機はそうはいかない。得べかりし利益じゃない。直接の損失になります。あらゆる客の悪知恵に対し、完璧に防御する必要がある。現在我国には二百万台以上の自販機が稼働しているようです。世界中ではどれぐらいになりますか。それだけの台数の内容商品を守るわけです。このために払われた努力は計り知れないと言えるでしょう。

まあ、こうしてすぐれたセレクターが、比較的、安価に供給されるようになったんでしょう。

A　そうですね。その精度は今日ではすばらしいですね。外径で、コンマ三ミリ違えばキチンと選別してくれる。

要求される機能に沿って

A　キャッシュボックスの形状にも進歩はあったわけでしょうね。

B　もちろんそうです。小銭とはいえ毎日のことですからね。抜集の不安は、その形状いかんにかかっていました。ポイントはしかしこの件でははっきりしてました。

フタをつけ、フタと箱は差しこみ式で、全体を鍵で本体にロックすること。お金の入る穴を必要最小限、小さく開けること。箱は深めにして底に溜ったお金に届かないようにすること。キャッシュボックスに入ったお金は、フタの穴の下、つまり手前に盛り上らないようにすること。コインスイッチとキャッシュボックスの距離をゼロにし、コインスイッチを押したお金は直接キャッシュボックスに落下すること。

フリッパーメーカー大手三社は、こうして要求される機能に沿って改良を加えて、今日の形状が完成されました。現在この三社の間に優劣は見られませんが、そのプロセスでは、バリーの試行錯誤が目立ちました。フリッパーでは最も後発だったわけで、ノウハウの確立では目ざましい展開があったと言えます。スロットとか、ビンゴ、メダルゲーム分野では、比較するもののない伝統を誇ったバリーではあったけれど、フリッパーの金銭管理、コインメカニズムは同じというわけにはいかなかったと見えます。やはり、客層がスロットとは違うし、設置される場所も、管理のされ方も違う。

フロント扉の作り方も、現状は似たようなものだけど、三社ではその推移に差があった。

A　コインスイッチなんかも、今後、フォトセンサが安価になってくれれば、採り入れられるでしょうね。

B　そうですね。でも、今の方式で、フリッパーの場合、別に問題はない。だからコストが、現行方式より安くならない限り、変更する根拠にならない、ということが言えます。

A　なるほど、問題がなければコストを高くする要素は採用する必要はないわけですね。そういう意味では過剰という必要はない。丈夫すぎるとか、一部だけ精度を高めるとか、その辺は大いにそうですね。

B　今僕達は、ゲーム機の身体の部分の一例について考えてきた。投入口の穴の向きが縦型だということですら、それ相応の論拠のあることがわかった。こうした点は、我国のメーカーでも利用できる点は大いに利用してもらいたいものです。こういう観点で、この点はここまですべきだ、ここはここまでてよいという見極めが、メーカーサイドにもともと必要だ。そして、肝心なことは、コストが上ってもそうしなければいかんという不文律があることです。それを怠った機械は、やはり劣った機械、身体の悪いものと評価されることになる。

A　そうのようですね。

（この項了。以下続）

高度の技術で21

ブラック・ジャック5人用

セガ社

カード・ゲームの中でも、最も人気のあるブラック・ジャックをゲーム機化した「セガ・ブラック・ジャック」が㈱セガ・エンタープライゼス(本社＝東京都大田区羽田一－二－十二、☎七四二－三一七一、D・ローゼン社長）から発表された。

五人まで同時に遊べるこの機械は、緑や赤など独特の光を放つレジタル方式でカードが表示され、女性の声の解説で、ゲームが進行する楽しさ付き。

遊び方はトランプのブラック・ジャックと同じで、カードの合計が二十一を越えず、親の数より多い時、メダルの投入枚数の二倍が払い戻される。メダルは八枚まで投入でき、ブラック・ジャック（スペードのAとJ）で勝った時のみ、八倍払い戻される。

もう一つの大きな特徴として、機能の中枢部をマイクロプロセッサーが受け持ち、また新方式のペイアウト・システムが採用されている。モーターの回転を利用したメダルの送り出しは、実に静かでなめらか。ペイアウト口もプレーヤーの手元にあり、メダルが眼の前に払い戻されるという斬新さ。

なおペイアウト調整装置で、ロケーションに応じ、確率を三段階に調整できる。定価三百万円で六月中旬発売予定。

話題のマシン

ミニコン使用の 奥行あるゲーム

シーウルフ（米国ミッドウェー社製）

タイトー

最新のマイクロプロセッサーなど、高度の技術を駆使した、ミッドウェー社の新製品「シー・ウルフ」が㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二－五－三、☎二六四－八六一一、M・コーガン社長）から発売され、話題を呼んでいる。

これは、日本にはまったく新しいタイプの戦闘ゲーム機で、潜望鏡をのぞき、漂っている機雷に当てないよう注意しながら、前方の敵艦めがけて魚雷を発射させる。

一回の装塡で四発の魚雷を発射でき、タイマーがゼロになるまで、次々と発射できる。得点が四千点以上になると、プレイ時間が延長。命中時の得点は貨物船百点、戦艦三百点、魚雷哨戒艇七百点と、バラエティに富んだ楽しさが味わえる。

ユニークなイラストの描かれた機体、リアルな音響効果、前のゲームの最高得点を画面に残し、挑戦意欲を高めるなど、あらゆる楽しみの工夫がこらされ、魅力充分。

一プレイ百円で、定価百十五万円。

メダルころがし型 斬新なグランプリ

総発売元 ベンドジャパン

カーレースのスピードとスリルを十円で楽しむ「グランプリ」が、㈱ベンドジャパン（本社＝大阪市浪速区水崎町十八、☎六四三－三八五七、的場昭一社長）総発売元で好評発売中である。

上の投入口から十円玉を入れ、スタートから⑤までのハンドルをはじき、十円玉をうまくゴールに入れると、景品の記念メダルが出る仕組み。遊び方が簡単で、だれでも手軽に楽しめ、カラフルなボードが雰囲気を盛り上げることうけあい。

また取扱いも簡単で、定価十四万円と、かなり格安。

ニュースを編集部へ
各種催し、事務所移転など、広く知らせる必要のあるニュースは一刻も早く本紙編集部まで!!

トミー＋エルトンジョン 販促の効果を発輝

キャプテン・ファンタスティック

バリー

映画「トミー」の爆発的人気とともに、フリッパー「ウィザード」を発売した米国バリー社が、その第二弾として、四人用フリッパー「キャプテン・ファンタスティック」を発表した。

今までにないミラー形式のバック・グラスには、映画「トミー」の一場面がデザインされ、そのカラフルさがたいへん受けている。

モデルになっているのは、「トミー」にピンボールのチャンピオンとして出演したエルトン・ジョンで、米国では彼の最新LP「キャプテン・ファンタスティック」と提携し、販売が進められている。

なお日本での発売には少し時間がかかりそうだが、かなり期待できるフリッパーだと言えそう。